

人形劇「なかよし」の作品分析

—観客の行動観察からの試み—

向 平 知 絵

(大学院発達教育学研究科
児童学専攻)

棚 橋 美 代 子

(児童学科教授)

米 谷 淳

(神戸大学教授)

はじめに

子どもたちが享受している児童文化財のひとつに、人形劇があげられる。人形劇の起源については、人形（ヒトガタ）を用いた宗教的な儀式であったと考えられている。また日本では、民衆の演芸から発生した伝統人形劇の歴史も長い。一般的には人形芝居と称され、その発端は江戸時代以前と考えられており、傀儡から文楽まで幅広いものがある。

幼児を主な対象とする今日の人形劇は、現代人形劇と呼ばれている。現代人形劇について湯見英明は「大正時代の遠山人形芝居以降に、あらたに始まった西洋人形劇的な発想をもつ人形劇。マリオネットからギニョールといった操作が主で伝統人形劇の直接の影響を受けていないもの。」¹⁾と定義づけている。「子どもは人形劇が好き」という捉え方は一般的である。中川正文は「イメージを膨らませる想像力を養う上で、具体と抽象を兼ね備えた人形劇には底知れない力がある。」²⁾と述べており、人形劇が子どもの育ちに果たす役割は大きいと考えられる。幼稚園や保育所など幼児教育の場で人形劇が演じられることも多く、人形劇は子どもの生活に根付いた文化財であるといえる。

しかしその理論化や研究はいまだ発展途上であり、人形劇に関する文献も人形製作の手引書や脚本集といったいわゆるハウツー本や、歴史書がその多くを占めるといわれている。倉橋惣三や川尻泰司などの幼児教育者・保育者あるいは人形劇の専門家による経験や思索にもとづいた論述や取り組みは、人形劇理論の構築に大きく貢献してきた。しかし、それらの多くは科学

的検証がなされていないといわれている³⁾。その原因のひとつとして、人形劇すなわち演劇という芸術の特徴が考えられる。演劇は造形美術や文学と異なり、瞬間的・一回的な芸術であり⁴⁾、無形文化財である。したがって、演じられて初めて人形劇として成立するのである。さらに、たとえ同じ脚本・同じ演者によって上演されたものでも、その一回一回を個々の作品ととらえるべきだと考える。

また、演劇を原理的に構成する要素として、俳優（人形劇における人形）⁵⁾・戯曲（脚本）・観客の三つがあげられ、これらを演劇の三要素という⁶⁾。人形劇も無論演劇の一種であり、この理論の例外ではない。唯一無二の瞬間的な人形劇を作品としてとらえるには、その一回を鑑賞する観客もふまえた立体的な検証が必要である。人形劇の対象は幼児とは限らない。成人の場合はアンケート調査・聞き取り調査等により一定の検証が可能である。しかし本研究で問題にしようとしている対象は幼児であり、言語機能等が未発達であることから特に実証科学的にはとらえにくいと考えられてきた。こうした困難さはあるが、子どもの学びや育ちに大きな役割を果たす人形劇の上演作品を検証する必要がある。今回は幼児の行動観察をもとに人形劇の作品分析を試みることにした。

1 方法

今回は人形劇「なかよし」（以下「なかよし」と表記）を分析の対象作品とした。職業人形劇団に所属し、いわゆる「プロ」の人形遣いである丹下進と湯見英明にそれぞれ「なかよし」を

上演してもらった。同時にビデオを用いて人形劇を観ている幼児3～5歳児の行動観察を行った。先行研究としては、「児童劇観客調査報告書」⁷⁾が法政大学心理学研究会精神発達部会によって報告されている。これは「子どもたちは舞台をどう見ているものかという観客調査」である。同報告書では、行動観察でみられた子どもたちの反応を舞台状況と照らし合わせ、どの場面でどういう反応をしているかを記述している。調査方法は観客である子どもたちの反応を生態的に記述し、記録していくものであった。本研究では観客である子どもたちの反応をビデオ撮影し、その映像にもとづいて記録を行った。行動観察については第3項行動観察・方法で詳述する。その分析結果をもとに、それぞれの上演作品について客観的評価を行う。ビデオから文字化した人形の台詞と動きに観客の行動や反応を照らし合わせ、丹下・湯見の人形劇作品について考察する。先述の報告書では主に子どもの反応をまとめるにとどまっているが、本研究ではその点が作品とどのように連動していくのかを検討する。

2 人形劇「なかよし」について

「なかよし」は、両手に指遣い人形をもち、一人二役で演じる人形劇である。次の歴史で述べるように、「なかよし」は一定共通の展開をもつ作品が昔話のように伝承されてきた経緯がある。両者が同じ脚本にもとづいて上演しているわけではないが、両者の「なかよし」は共通の展開を有している。

(1) 人形

丹下の人形は手袋をはめた手の人差し指に、発砲スチロールの球に布地を貼り作った頭を差し込む指遣い人形である。このかたちの指遣い人形は手袋人形ともよばれる。(写真1) 今回の上演で使った人形は、右手が男の子で名前を「とこちゃん」、左手はイヌの「ぼんちゃん」であった。湯見の人形は指遣い人形であり、今回は二体ともブタの人形で名前はなかった。今回は右手を人形A、左手を人形Bと表記する。また二作品ともに、つなひきときしゃごっこの場

面ではロープを使用する。

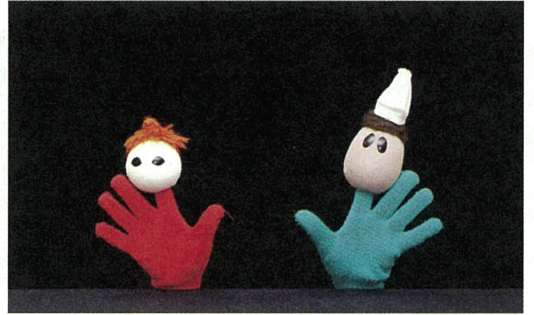


写真1 丹下と同じ種類の手袋人形
(学生が製作したもの)

(2) あらすじ

今回上演された「なかよし」両作品のあらすじは以下の通りである。

二体の人形が登場し、ともに遊び、帰っていくまでの日常的な姿を描いた人形劇。人形同士が喧嘩をしたり、協力したりしながら仲良く遊ぶ。丹下・湯見両作品のストーリー構成は同様であり5つの場面から成り立つ。人形が登場して観客への①あいさつから始まり、②かくれんぼ、③おすもう、④つなひき、⑤きしゃごっこという順序で展開されていく。

(3) 人形劇「なかよし」の歴史

「なかよし」は戦後から約60年にわたって演じ続けられており、しばしば「人形劇の古典」と称されることがある。加藤暁子⁸⁾は「なかよし」について、「人形劇をやっている人ならだれでも知っているし、今もなお、いろんな人によって上演されつづけている作品」と述べており、その理由を「このテキストが片手遣い人形の演技の基本をふまえており、人形劇の楽しさの要素をそなえているからである。」としている。「なかよし」には理にかなった人形演技の基礎が集約されているのである。そのため、「なかよし」は人形劇初心者用のテキストとして使用されることがある。また湯見は「作者もあいまいなままに伝承してきていた」⁹⁾ため、調査をした結果、そのルーツが明らかとなったと述べている。1996年5月26日、愛知県人形劇センター講演でのレジメ「人形劇 なかよし のルーツ」⁹⁾

では、「仲よし」は三木信一脚本・松葉重庸原案」であると結論付けられている。その他にも、谷ひろし・土生三郎・小沢鉄造らによって脚本がつくられている¹⁰⁾。こういった特性・歴史をふまえた「なかよし」について、棚橋・米谷は「誰ともなく語られ伝えられてきた昔話と類似している。」¹¹⁾と述べている。以上のように、「なかよし」の創造過程の歴史には調査・研究を行う必要がある。

片手遣い人形の技法を集約していること、「人形劇のスタンダード」として長年親しまれ幅広く認知されてきたということから、人形劇の作品分析を行う上で「なかよし」は適切であると考えられる。

3 行動観察 方法

(1) 対象児

3歳児、4歳児、5歳児のそれぞれ男児1名・女児1名を分析対象とした。二作品合わせて分析対象は計12名であった。

(2) ビデオ撮影

丹下作品は愛知県大府市にあるA幼稚園、瀧見作品は京都市のB保育園にて園児の前で上演された。上演中の子どもの行動を観察するため、舞台の端にビデオカメラを置き、対象児を含む10名程度の園児を前方より撮影した。

(3) 行動観察 (ビデオ分析)

後日、録画されたビデオ映像を音声とともに場面ごとにパソコンに取り込んだ。それをCD-ROMに記録した。観察者(分析者)はパソコン(Microsoft media player)でCD-ROMを操作して映像・音声を再生して、時間見本法による行動観察を行った。

(4) 行動指標

予備分析により子どもの反応について以下の10の行動指標を用いて分析することにした。

- ・微笑 閉口した笑い。スマイル。
- ・中笑い 声を出して笑う。
- ・大笑い 身体全体を動かして激しく笑う。
- ・よそ見 舞台から目をそらす。周囲の園児を見ていない。

- ・友達を見る 周囲の園児を見る。周囲の園児に話しかけられて、相手を見る。
- ・前に乗り出す 人形劇をよく見ようと、身体を前に倒す。立つ場合も含む。
- ・反応性の動き 明らかに人形劇に対する反応とみなせる頭や身体の動き。
- ・口唇接触 手で口元を触る。
- ・他の部位を触る 手で口元以外の部位(頭や身体)を触る。
- ・友達に話しかける
- ・あくび

4 行動観察 結果・考察

分析した時間はそれぞれ13分45秒、11分25秒である。それらを5秒を時間単位(コマ)として1/0サンプリング法で分析した。2つの作品のそれぞれについて分析した5つの場面のコマ数を以下の表に示す。

場 面	丹下氏作品	瀧見氏作品
あいさつ	41	21
かくれんぼ	55	56
おすもう	16	25
つなひき	24	17
きしゃぼっぼ	29	18
合 計	165	137

対象児によっては、本人や他の園児の動きにより分析不能となるコマもみられた。そこで、対象児ごとに各場面で分析不能なコマを除いたコマ数を分母として各行動指標の生起率を算出して、比較することにした。5つの場面の生起率について3～5歳の12名の平均を算出したも

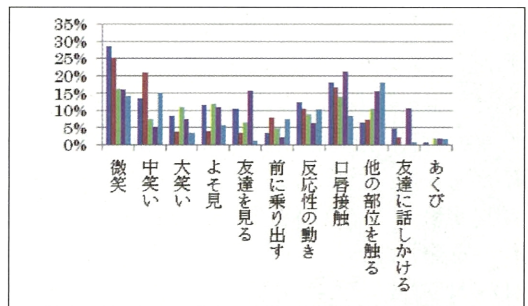


図1 丹下氏作品に対する子どもの反応(場面別)

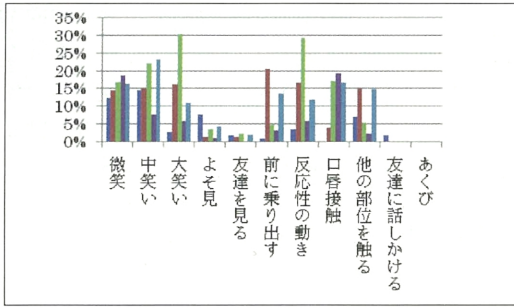


図2 滝見氏作品に対する子どもの反応 (場面別)

のを図1, 図2 (次頁) に示す。図1, 図2 からわかるように、丹下作品では、「よそ見」「友達を見る」「友達に話しかける」が場面により5~10%あるのに対して、滝見作品ではほとんどみられない。滝見作品では、丹下作品に比べ、「中笑い」「大笑い」の値が大きい。特に「大笑い」に関しては、最も多くみられた場面で丹下作品が11%に対し、滝見作品は30%となっている。少数のデータだけで結論づけることは難しいが、分析結果はそれぞれの作品に対する子どもの反応が、笑いの質や園児同士の相互作用について違うことを示唆している。この結果から丹下・滝見それぞれの上演作品を観た幼児の反応・行動の特徴が伺える。

今回の観察から、丹下作品では「よそ見」「友達を見る」「友達に話しかける」が、滝見作品では「中笑い」「大笑い」が多くみられた。次項では、幼児の反応データにビデオから起こした人形の台詞と動きを照らし合わせ考察を行い、各演者の特徴について述べる。

5 作品分析

行動観察の結果、丹下作品と滝見作品をそれぞれ鑑賞した幼児の反応には異なる傾向がみられた。これらの反応は人形の動きとどのように対応しているのか、事例的に検証していく。資料1~資料4を参照。10種類の行動指標で、反応が見られた箇所には「1」を記す。一秒以上幼児が映っていない場合、「計測不能」の欄に「1」を記した。

(1) 丹下作品「なかよし」の考察

丹下作品に多くみられた反応の「よそ見」「友

達を見る」「友達に話しかける」が確認された事例として、あいさつの場面をとりあげる (資料1)。対象は5歳女兒。「よそ見」「友達を見る」「友達に話しかける」がみられた (a) ~ (j) の反応から代表するものを抽出し、対応する人形の台詞と動きについて考察する。

①反応 (a)・(b)・(c)「友達に話しかける」

- ・女兒の行動 (a) ~ (c) は連続して確認された同一の反応である。左隣の男児と顔を見合わせ、同じ方向に首を傾けている。会話の内容について音声からの確認はできないが、下記の人形の台詞から「今からなにが始まるのかなー?」といった期待を含んだ会話が推測される。

- ・人形の台詞と動き 舞台上に人形が登場しておらず、とこちゃんの歌声だけが聞こえる。

②反応 (e)「友達を見る」

- ・女兒の行動 「あ!」と声をあげた直後、男児の方を向く。ぼんちゃん存在に気づき、男児を見て気付いていなければ自らの発見を男児に伝えてあげたいという思いが読み取れる。

- ・人形の台詞と演技 とこちゃんが舞台から顔を覗かせたぼんちゃんに気づき、激しく踊っていた動きが止まる。その後5秒間とこちゃんの動きは静止する。この間、女兒は男児を見ている。とこちゃんがぼんちゃんに気付いたことを表現する人形の動きと、女兒の行動が連動していることがわかる。

③反応 (f)「友達を見る」

- ・女兒の行動 開口し大笑いしながら左の男児の方を向く。

- ・人形の台詞と動き ぼんちゃんが「わあ!」と言って舞台の中にひっこむ。とこちゃんが次の台詞を発するまでのあいだ、3秒の「間」(ま)があく。その間、反応 (g) が確認された。

④反応 (h)「友達を見る」

- ・女兒の行動 反応 (g) と同じ。さらに男児も女兒の方を向き、大笑いしながら見つめ合う。次の台詞が聞こえると、同時に二人ともすぐ視線を舞台に戻す。

- ・人形の台詞と動き 反応 (g) と同じで、3 秒間静止。そのあいだに反応 (h) が確認された。

⑤反応 (j)「よそ見」

- ・女兒の行動 微笑みながら、視線を舞台から女兒の左前方部分にそらす。
- ・人形の台詞と動き ぼんちゃんが「わあ！」と後ろを向いた後、とこちゃんが次の台詞を発するまでに 3 秒間静止。反応 (j) もそのあいだで確認された。

①～⑤の反応に関する人形の台詞と動きから、丹下作品の一つの特徴がみえてくる。これらの反応の多くは、作品中で「間」が生じたときに確認される。「間」について山崎正和は「しぐさやせりふなど一切の技芸の休止部を『せぬところが面白い』¹²⁾と述べており、丹下作品においてもこの「間」が効果的に取り入れられた結果、これらの反応が生じたと考えられる。幼児たちは、作品を観たことによって生じる自らの心の動きを何らかの行動にあらわしている。これらの反応の多くは、作品中で「間」が確認されたときにみられた。つまり、人形の動きの「間」は、子どもの心の動きを表出させる時間としての「間」でもある。ゆえに丹下の「なかよし」は観客の心の動きを表出させ、他者及び自らとも確認し合う時間を擁していると考えられる。

(2) 瀧見作品「なかよし」の考察

瀧見作品に多くみられた反応の「中笑い」「大笑い」が確認された事例として、おすもうの場面をとりあげる(資料3参照)。対象は3歳男児。「中笑い」「大笑い」がみられた(k)～(y)の反応から代表するものを抽出し、対応する人形の台詞と動きについて考察する。

①反応 (k)・(l)「大笑い」

- ・男児の行動 体を前に倒し、開口し声をあげて笑う。
- ・人形の台詞と行動 人形Bが地面に砂糖を撒いたことで、人形Aが「うわー！」と叫びながら仰向けにひっくりかえる。直後に反応(k)・(l)がみられる。

②反応 (n)「大笑い」

- ・男児の行動 体を前に倒し、開口し声をあげて笑う。
- ・人形の台詞と動き 人形Bが人形Aにお尻を向けて四つんばいになった後に反応(n)がみられる。反応(k)・(l)は、人形Bの非常識な行動に、人形Aが気付いた直後にみられた。しかしこのシーンではその直前で反応がおこっている。これは、二人の人形が同じ方向を向いて四つんばいになっているという、視覚的に分かりやすい構図をつくり出すことにより面白さを演出しているからではないだろうか。

③反応 (u)・(v)「中笑い」

- ・男児の行動 姿勢はそのまま、開口し笑う。舞台から視線は外さない。
- ・人形の台詞と動き 負けそうになった人形Bが人形Aをくすぐって勝とうとする。その後、いつの間にかすもうからダンスへと変化していく。男児はその過程を観ながら、「次にどんな展開になるのか」を予測する楽しみを味わっているのではないかと推察される。そのため身体を大きく動かす「大笑い」ではなく、舞台の方を観ていたのではないか。

④反応 (x)・(y)「大笑い」

- ・男児の行動 身体をよじらせながら、開口し声をあげて笑う。
- ・人形の台詞と動き 踊りながら最後にキスをする。人形Aが「なにがチューだよ！」と叫んでもみ合った後、演者は人形Bを手から外して放り上げ、まるで人形Aが高く投げ飛ばしたかのように表現している。その直後に反応がみられる。男児の予測に反して思わぬ展開だったことや、人形の躍動的な動きによって、より大きな笑いへと変化したと考えられる。

3歳男児の行動観察から、瀧見作品に多くみられる「中笑い」「大笑い」は人形の台詞やダイナミックな動きによって引き出されたと考えられる。また反応が比較的連続し生じているのも瀧見作品の特徴である。

(3) 作品分析 まとめ

本研究では人形（演者）と観客に視点をおき、上演された人形劇の作品分析を試みた。その結果、二作品の特徴の一端が明らかとなった。丹下作品の「間」によって生じる劇中の時間的隙間は、観客である幼児同士が感情を共有する体験をもたらすと考えた。岡本夏木は「情動の共有、特に快感情の共有こそ、その後のコミュニケーションや対人行動におけるいろいろな協約を、さらには人間に対する信頼感や愛情を支える基盤として長くはたらきつづける。」¹³⁾としており、幼児期にとって欠かせない経験であることが推測される。そういった意味で、丹下作品は、観客の感情を引き出し、さらには観客同士の感情の共有を確認する「間」が意図的に設定された作品であるといえる。

渥見作品では、躍動的な人形の動きとテンポの早い展開により、観客は思う存分に笑うことができたと思われる。子どもたちにとって、心を解放し思い切り「笑う」という体験は大きな意味を持つのではないだろうか。今回上演してもらった二つの「なかよし」は、まったく同じ場面展開であり非常によく似たプロットであった。しかし観客の行動観察の結果から、その上演作品の特徴・性質が異なることがわかった。

6 おわりに

行動観察によって得られた概要から、両作品に対する観客反応の特徴がそれぞれわかった。次に、その特徴に人形の台詞・動きを重ね合わせると、丹下作品と渥見作品に異なる特徴がみられた。その結果、観客の反応から作品を分析するという方法により上演作品の特徴が明らかになることが判明した。人形劇の作品論に観客の行動観察を利用する可能性が示唆されたといえよう。

謝 辞

丹下進氏、渥見英明氏には今回分析対象の実演を快くお受けくださったことを深謝致します。

注

- 1) 渥見英明 2008年3月「戦後現代人形劇の動きとこれからの課題」日本人形玩具学会誌『人形玩具研究 かたち・あそび』第18号
- 2) 中川正文 2001年3月「子どもと人形劇 バランスのとれた教育に最適」上方芸能出版センター『上方芸能』139号 p. 37
- 3) 三宅茂夫・浅野泰昌 2007年5月「幼児教育における人形劇の教育的価値に関する先行研究の問題点—倉橋惣三、川尻泰司、内山憲尚、清水浩二を中心にして—」神戸女子大学教育学科『教育諸学研究』第21巻 pp. 19-30
- 4) 河竹登志夫 1978年7月『演劇概論』東京大学出版会 pp. 4-5
- 5) (注1) 俳優について、河竹によれば「劇中の人物に自らを変身させて演劇創造の媒体となる人間、もしくはそれに相当するもの」をさす。
- 6) (注2) 俳優・戯曲（脚本）・観客の三つに劇場を加えて演劇の四要素とすることもある。
- 7) (注3) 「児童劇観客調査報告書」は、法政大学心理学研究会精神発達部会（乾孝監修）によって昭和43年5月発行「演劇と教育」で報告された。
- 8) 加藤暁子 2007年12月『日本の人形劇 1867-2007』法政大学出版局 pp. 110-111
- 9) 渥見英明 1996年5月「人形劇『なかよし』のルーツ」愛知県人形劇センター講演レジュメ
- 10) 現存する「なかよし」に関する脚本として松葉重庸作「かくれんぼ」（『人形劇入門』1948）、三木信一「仲よし」（『やさしい人形劇脚本集』1950）、小沢鉄造「なかよし」（『人形劇じゃない人形劇』1974）、幸田真希「かくれんぼ」（『一人できる人形劇』1980）、丹下進「なかよし」（『人形劇をつくる』1996）等があげられる。
- 11) 棚橋美代子・米谷淳 2007年「保育者養成における人形劇の活用—(1)丹下進の人形劇—」日本保育学会第60回大会発表論文集 pp. 612-613
- 12) 山崎正和 1969年10月『日本の名著10 世阿弥』中央公論社 p. 45
- 13) 岡本夏木 1982年1月『子どもとことば』岩波書店 p. 52

資料1

丹下作品を観ている5歳女児の反応 あいさつの場面

場面	分	開始秒	終了秒	台詞	人形の動き	計測不能	微笑	中笑い	大笑い	よそ見	友達を見る	友達に話しかける	前に乗り出す	反応性の動き	口唇接触	他の部位を触る	あくび
1 あ い さ つ	0	0	5									1(a)					
	0	5	10	とこちゃん（以下とこ）：らんらんらんらん。らんらんらんらん。								1(b)					
	0	10	15	とこ：らんらんらんらん。らんらんらんらん。	とこちゃん（以下とこ）：踊りながら舞台に出てくる。							1(c)					1
	0	15	20	らんらんらんらん。らんらんらんらん。													1
	0	20	25	らんらんらんらん。らんらんらんらん。			1										
	0	25	30	らんらんらんらん。らんらんらんらん。	とこ：踊りのテンポが徐々に速くなる。ぼんちゃん（以下ぼん）：舞台から顔をのぞかせる。		1				1(d)						
	0	30	35	らんらんらんらん。らんらんらんらん。 らつ…	とこ：ぼんちゃんに気づいて止まる。ゆっくり上手を向く。		1				1(e)						
	0	35	40				1										
	0	40	45	とこ：あー！ ぼんちゃんだなぁ。			1										
	0	45	50	おーいぼんちゃん、出ておいでよー。	ぼん：けこみから顔を半分のみぞかせる。						1(f)						
	0	50	55	ぼんちゃん（以下ぼん）：そんなこと言っちゃって…わぁ！				1									
	0	55	60	とこ：ぼんちゃん、恥ずかしいから出ておいでよ。				1			1(g)						1
	1	0	5	ぼん：そんなこと言っちゃって…わぁ！	ぼん：首までけこみから出し、すぐひっこめる。				1								1
	1	5	10	とこ：よーし、僕がね、ぼんちゃんをだしてあげる。				1			1(h)						1
	1	10	15	はい、ぼんちゃんできておいでー。	とこ：ぼんちゃんを後ろ向きのまま舞台の中央へ引き出す。												
	1	15	20	よいしょ、よいしょ、よいしょ。	とこ：ぼんちゃんを前に向かせ、手を離し少し離れる。												
	1	20	25	とこ：ぼんちゃん前向いて。													
	1	25	30	ぼん：わぁ！	ぼん：すぐ後ろを向く。		1										
	1	30	35	とこ：だめ！ 前向いて！ 動いちゃだめ！	とこ：すばやくぼんちゃんをつかまえに行き、前を向かせる。		1				1(i)						
	1	35	40	ぼん：わぁ！	ぼん：すぐ後ろを向く。		1										
	1	40	45	とこ：ぜったいに動いちゃだめです！	とこ：ぼんちゃんの体をもって、抑える。手を離し少し離れる。		1										
	1	45	50	ぼん：わぁ！	ぼん：すぐ後ろを向く。		1			1(j)							
	1	50	55	とこ：じっとして！ 動いちゃだめ！	とこ：ぼんちゃんの体をもって、抑える。手を離し少し離れる。		1										

資料 2

渥見作品を観ている3歳男児の反応 あいさつの場面

場面	分	開始秒	終了秒	台詞	人形の動き	計測不能	微笑	中笑い	大笑い	よそ見	友達を見る	友達に話しかける	前に乗り出す	反応性の動き	口唇接触	他の部位を触る	あくび
1 あい さつ	0	0	5														
	0	5	10	A: らんらんらんらんらんらん。 B: らんらん。	舞台の中から声が聞こえてくる。					1							
	0	10	15	A: 変な声出すなよ。らんらんらんらん。					1								
	0	15	20	B: らんらん。 A: なんで変な声出すんだよ。			1		1								
	0	20	25	A: らんらんらんらんらんらん。 B: らんらん。		1											
	0	25	30	A: もう、変な声ばかり出すやつは一緒に遊ばないぞ。らんらんらんらんらん。		1											
	0	30	35	B: らんらん。				1								1	
	0	35	40	A: もう! あっち行け! らんらんらんらんらん。	A: 歌いながら舞台の中から登場する。		1									1	
	0	40	45	A: あ、みなさんこんにちは。	A: 観客に気付いて見回す。おじぎをする。			1								1	
	0	45	50	あのね、今日はぼく一人だけじゃないよ。ぼくのお友だちも来てるからね。	A: 観客に呼びかける。			1								1	
	0	50	55	はいはい、出ておいでー! あれ?	A: 上手を向いて呼ぶ。あたりを見回す。											1	
	0	55	60	あ、そうか。さっき変な声出すから「あっち行け!」って言っちゃった。												1	
	1	0	5	どうしようかなあ。あ、ねえねえみんな、お願いがあるんだけど。	A: 頭に手をあてて悩む。観客に呼びかける。											1	
	1	5	10	あのね、みんな一緒にね、イチ・ニのサンで「おーい!」って、												1	
	1	10	15	ぼくの友だち呼んでくれる? じゃ、いくぞ。イチ、ニのサン、													
	1	15	20	おーい! B: まいど! A: わあ!	A: 頭を振り回しながら呼ぶ。B: 舞台の中から現れる。A: ひっくり返る。												
	1	20	25	B: 呼んだ? A: 呼んだよ。ほら、お友だちいっぱいだよ。B: わ、わ、わ、わ。	B: 観客を見回す。												
	1	25	30	B: ほんまや。A: ぼくはごあいさつしたからきみもごあいさつどうぞ。B: うん、やるやる。													
	1	30	35	B: みなさん、こんにちは。はい、ついでに後ろもこんにちは。	B: 観客におじぎをする。A: おじぎをする。B: 観客に背を向けておじぎをする。				1					1			
	1	35	40	A: 後ろには誰もいませんよー。	A: Bのおしりを軽くたたく。				1								
	1	40	45	B: あら、まちごうた。A: まちがうなよ。B: ごめーん。	B: 頭に手をあてて倒れ込む。				1					1			

資料3

湯見作品を観ている3歳男児の反応 すもうの場面

場面	分	開始秒	終了秒	台詞	人形の動き	計測不能	微笑	中笑い	大笑い	よそ見	友達を見る	友達に話しかける	前に乗り出す	反応性の動き	口唇接触	他の部位を触る	あくび
すも う	0	0	5	A: じゃそんなずるするなね。ずるできないように力比べやるよ。											1		
	0	5	10	B: 何やんの? A: おすもうやろうかな。	A: 両手を広げて楽しそうに言う。												
	0	10	15	B: うん、おすもうやろうやろう。A: じゃあね、ばらばらばらばら。B: 何撒いたの?	B: 大きくうなづく。A: 地面に塩を撒く。B: 地面を見つめる。												
	0	15	20	A: おすもうのときは塩撒くんだよ。B: お塩? A: そうだよ。B: じゃぼくね、お砂糖撒いところ。	B: 地面に砂糖を撒く。				1(k)					1			
	0	20	25	A: うわー! お塩!	A: 驚いてひっくりかえる。				1(l)					1			
	0	25	30	B: お塩をいっぱい持ってプー! A: うわー! 人にかけるな! B: ごめん。	B: Aの顔に塩をかける。A: ひっくりかえる。				1(m)					1	1		
	0	30	35	A: いいか? B: いいよ。A: 見合って見合って。	A: 四つんばいになる。	1									1		
	0	35	40	B: あ、そうやんの? 見合って見合って。A: はっけよーい、のこっ…。	B: Aにお尻を向けて四つんばいになる。A: Bのお尻をまじまじと見つめる。				1(n)					1			
	0	40	45	A: もしもし? B: なんだよ? A: お尻向けないでよ。	A: Bを軽くたたく。B: Aの方を向く。				1(o)					1			
	0	45	50	A: こっち向き! B: あ、こっか。A: 見合って見合って。B: こっちだな。	A: 四つんばいになる。B: Aと向かい合って四つんばいになる。				1(p)					1			
	0	50	55	B: 見合って見合って。A: はっけよーい、のこった! あいたー!	A・B: 頭をぶつけ合って地面に倒れ込む。				1(q)					1		1	
	0	55	60	A: もう…痛いなぁ。	A・B: 頭を両手でおさえて痛がる。				1(r)					1		1	
	1	0	5	A: もう、この石頭。	A: Bの頭をたたく。											1	
	1	5	10	B: なんやとこの大石頭。	B: Aの頭をたたく。	1											
	1	10	15	A: 大石神社じゃないんだよ。もう、痛いからね、													
	1	15	20	頭からぶつからないでね。見合って見合って。	A: 四つんばいになる。												
	1	20	25	B: ぶつからへんぞ、見合って見合って。A: はっけよーい、	B: Aと向かい合って四つんばいになる。	1			1(s)					1			
	1	25	30	A: のこった! うわー! のこったのこったのこった、のこったのこったのこった、のこったのこったのこった。それどうだ!	A・B: 相手を通り越して倒れてしまう。起き上がって取っ組み合う。				1(t)								
	1	30	35	B: わ、わ。負けそうや。ずるいけどコチョココチョコや。A: こそばすなー!	B: Aをくすぐる。				1(u)								
	1	35	40	B: タンタンタン タラララタン タンタンタンタン	A・B: 押し合っているうちに踊り出す。				1(v)								
	1	40	45	タラララタン チュー。A: なにがチューだよ!	A・B: 踊りながらキスする。急いで離れる。	1			1(x)					1	1		
	1	45	50	A: えーい、やー!	A: 押し合ったあと、AがBを高く放り投げる。(人形を手から外し、放り投げる)				1(y)					1	1		
	1	50	55	A: ぼくの勝ちー! B: おらの負けー。	A: 観客の方を向き、おじぎをする。B: 地面にはいつくばる。										1		
	1	55	60	A: 大丈夫? B: 力比べしたらな、	A: Bを起こす。B: 座り込む。	1									1		
	2	0	5	B: なんか宇宙旅行しちゃった。		1									1		

資料 4

丹下作品を観ている5歳女児の反応 おすすめの場面

場面	分	開始秒	終了秒	台詞	人形の動き	計測不能	微笑	中笑い	大笑い	よそ見	友達を見る	友達に話しかける	前に乗り出す	反応性の動き	口唇接触	他の部位を触る	あくび
3 お す も う	0	0	5	ぼんちゃん（以下ぼん）：ぼく弱虫じゃありませんよ。そんなこと言うならね、	ぼんちゃん（以下ぼん）ぼん：とこちゃんに近寄る。					1							
	0	5	10	おすすめで来い、おすすめで来い。とこちゃん（以下とこ）：おすすめ。よし負けなぞ。はっけよーい。	とこちゃん（以下とこ）：後ずさりする。四つんばいになる。				1								
	0	10	15	ぼん：はっけよーい。とこ：どっち向いてんの！はっけよーい。	ぼん：とこちゃんにおしりを向けて四つんばいになる。とこ：向かい合うようにぼんちゃんを動かす。												
	0	15	20	ぼん：はっけよーい。とこ：見合って見合って。ぼん：見合って見合って。とこ：はっけよーい。	とこ：互いに向かい合って四つんばいになる。												
	0	20	25	とこ：のこった！ のこったのこったのこった。	とこ：ぼんちゃんに体当たりし、頭で押す。					1							
	0	25	30	ぼん：のこったのこったのこった。とこ：のこったのこった。	ぼん：とこちゃん腹で押し返す。とこ：手をバタバタさせながら頭で押す。												
	0	30	35	のこったのこった。ぼん：のこったのこったのこったのこった。そーれ！	ぼん：さらに腹で押し返す。とこちゃんを押し上げる。												
	0	35	40	ぼん：はは。四つに組んだぞ。よし負けるもんか。とこ：のこったのこったのこった。	ぼん：とこちゃんをつかまえ、四つに組む。とこ：押し返す。												
	0	40	45	ぼん：のこったのこったのこった。	ぼん：さらにとこちゃんを押し返す。												
	0	45	50	とこ：よーし、もうこうなったら！ ひー！	とこ：ぼんちゃんを押し返す。												
	0	50	55	ぼん：うーんうーんうーん。とこ：うーんうーんうーん。	ぼん：体をよじらせながら押し返す。とこ：体をよじらせながらを押し返す。												
	0	55	60	ぼん：よーし、とこちゃんいくぞー！ とこ：負けるもんか。ぼん：よいしょ、よいしょ。	ぼん：じょいよにとこちゃんを押し倒す。							1					
	1	0	5	とこ：あっあっあっあっ。	とこ：地面に倒される。								1				
	1	5	10	とこ：あー負けちゃった。ぼん：はは。勝ちちゃった！ とこ：やっぱり、ぼんちゃん強いな。	とこ：うつぶせになり、頭を垂れる。ぼん：前を向き両手を広げる。とこ：ぼんちゃんの肩を軽くたたく。								1				
	1	10	15	ぼん：とこちゃんだって強いよ。とこ：ぼんちゃん強い！	ぼん：とこちゃんの肩を軽くたたく。	1							1				
	1	15	20	ぼん：とこちゃん強い！	とこ：ぼんちゃんの肩を軽くたたく。	1											